

ANIMAL CROSSING CON NEW NINTENDO 3DS
CLUB
Nintendo®
Revista Oficial
BUSCA TU PÓSTER
THE LEGEND OF
ZELDA™
Tri Force Heroes
CHIBI-ROBO! ZIP LASH
amiibo INCLUIDO
• Chile $ 1,990.00
• Perú N$ 10.00
0 37634 13138 1 10

C • L • U • B
Nintendo®
Revista Oficial





Welcome to Animal Crossing
HAPPY HOME DESIGNER

SUMARIO



▶ Un buen equipo, entrega buenos resultados.

EDITORIAL



El New Nintendo 3DS por fin llega a América, lo hace con Animal Crossing



▲ Ahora lo tendremos, además de la versión XL

Siempre pensé que era cuestión de tiempo el que la nueva portátil de Nintendo -de tamaño tradicional- llegara a nuestro continente. Ahora sólo queda ver qué tan solicitada será entre los seguidores de la marca, quienes en su momento, criticamos la ausencia de opciones en el mercado. En nuestro artículo de **Animal Crossing: Happy Home Designer**, mostramos la opción temática de la consola disponible con el lanzamiento. En lo personal me gustó mucho, ya tendrás tu opinión. Y lo que sí hay que destacar de esta consola, es la ventaja que tendremos para cambiar el aspecto con las carátulas disponibles. ¿Quién dice yo?

The Legend of Zelda, nuevamente en portada. Sin duda una de las series que más a aparecido con esta distinción en Club Nintendo, y cómo no hacerlo, si tiene millones de fans que esperan con ansias sus lanzamientos. Pues bien, aquí está una nueva entrega, no tan tradicional, pero con mucho por ofrecer. Dale una buena revisada al artículo de portada y alista a tus amigos para una buena sesión de videojuegos en modo multijugador.

Toño Rodríguez
Editor



ISSN 1665-7888

Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com



CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 24 N° 10. Fecha de publicación: Octubre 2015. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 22 de mayo de 2013, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Durazno No. 1 esquina Ejido, Col. Las Peritas Tepepan, Xochimilco, México D.F., C.P. 16010.
Impresa en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GLADYS MARIN 6920 ESTACION CENTRAL SANTIAGO CHILE

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Director Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cia, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: Distribuidor y Servicios META S.A., Avenida Vicuña Mackenna N° 1870, Ñuñoa, Comuna de Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI, XII y XV.
Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl
• **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

¿Cuál es tu opinión de los avances de TLOZ: Tri Force Heroes?

El no ser parte de la cronología no afecta en nada, será un excelente juego donde podremos volver a jugar muchas personas, no será posible aburrirnos.
Luis A. Reyes

Será un muy buen juego, superó mis expectativas y sé que la de muchos.
Gabriel Mostachos

Una idea fresca, enfocada a la diversion no a la "seriedad" de la saga, pero tiene mi interés.
@NintenNica

Es algo nuevo para la saga y será muy divertido jugarlo con otras personas.
@Sali690

Ya deseo tenerlo y estrenarlo con el New Nintendo 3DS edición especial de Hyrule.
Cesar Villar

Amistad

Tengo un amigo que es fanático de **Zelda** y podré jugar con él, por que yo no conozco mucho la saga, será genial jugarlo juntos.
Benjamín Torres







Visita nuestro sitio

Club Nintendo en línea

A partir de este momento llegarán excelentes juegos para Wii U y Nintendo 3DS. Si deseas permanecer bien informado al respecto, debes visitar nuestro sitio web, en él encontrarás noticias, reseñas, previos, Gamevistazos y podcast, todo para estar bien enterado de lo que Nintendo ofrece. No olvides seguirnos también en nuestras redes sociales, nos encuentras como RevistaCN.







revistaclubnintendo.com

NUESTRA PORTADA

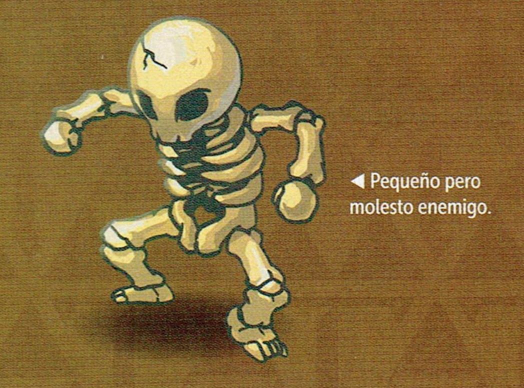


▶Tres héroes para salvar el día.



The Legend of Zelda: Tri Force Heroes

Una nueva aventura nos espera, en esta ocasión, en compañía de nuestros amigos. El trabajo en equipo será la clave para poder avanzar y descubrir todos los secretos que nos guarda este nuevo juego para Nintendo 3DS.

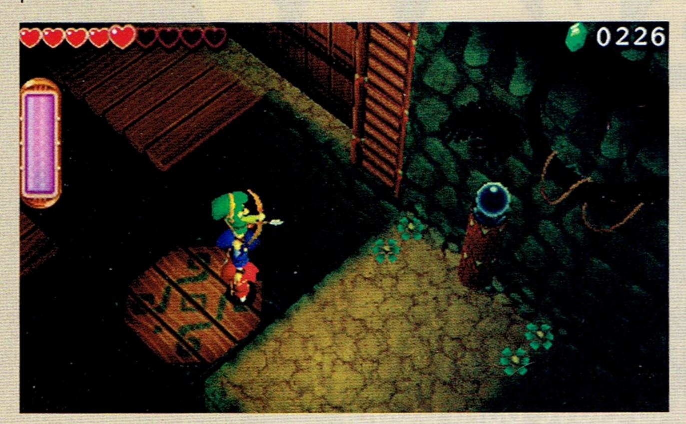


◄ Pequeño pero molesto enemigo.

▶ Puedes darle el aspecto que quieras.



▼ Las alturas no serán problema.





▲¿Qué te parece este nuevo enemigo?



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
Aventura
• Jugadores
1-3
• Opinamos
Una leyenda para jugar en cualquier lugar



Fueron muchas las sorpresas que se dieron en el pasado Nintendo Digital Event. Varios juegos realmente no tenían una sola pista de su aparición, como es el caso de **The Legend of Zelda: Tri Force Heroes** para N3DS.

Se trata de un juego, como su nombre lo indica, basado en la famosa serie de Nintendo, pero más que en su historia, en sus mecánicas, además, claro, de nuevas propuestas.

De primera impresión, resulta muy similar a **Between Worlds** en cuanto al apartado gráfico, y sí, comparten ciertos elementos, pero también aporta nuevos efectos que podremos disfrutar sobre todo en las batallas con los jefes finales, que son realmente asombrosas, debido principalmente a su tamaño y a la forma de encararlos.

La fórmula es muy sencilla, trabajar en equipo con dos amigos más para resolver todos los acertijos que nos encontraremos. De entrada parece sencillo, pero existen momentos en los que gracias a la cantidad de enemigos y obstáculos, debes moverte muy rápido y de manera precisa si no quieres terminar con el esfuerzo de todo tu equipo en el escenario.

Sí, debes pensar que se trata de una actualización de **Four Swords**, pero no es así, este juego representa algo mucho más complejo y dinámico, pero igual de divertido.



Tres personas, un mismo objetivo

La diversión no está peleada con la cooperación



Prueba
Nunca te quedes con dudas, realiza lo que creas ideal para resolver los acertijos.



Planeación
Antes de comenzar a mover los objetos, planea con tus amigos lo que harán.

Coopera
Sigue las instrucciones de los integrantes de tu equipo, ellos harán lo mismo contigo.

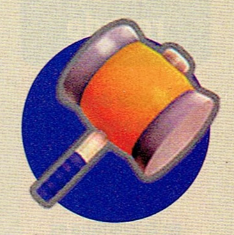
Más que nunca, la unión será la fuerza que necesitarás para poder completar el juego

Tiene las bases de la serie antes mencionada, eso es innegable, pero insistimos se trata de una evolución, más que de una secuela, de una transformación total. Para empezar, a diferencia de **Four Swords**, aquí no participan cuatro personas, sólo tres.

A pesar de que se reduce la interacción con un compañero, no afecta en lo más mínimo la profundidad de las acciones que pueden realizar los **Link** que tendrás bajo tu control. Algo en lo que debemos insistir, es que no se trata de un juego al estilo de **Monster Hunter**, en el que aunque todos trabajan para lograr un objetivo, todos tienen la libertad de acutar como lo deseen, pero aquí no, en este título debes pensar como un equipo en todo momento.

Todos sabemos lo divertido que es molestar a nuestros compañeros dentro de juegos como este, de hecho, muchas de sus mecánicas están diseñadas para que lo podamos hacer, sin embargo, no todo puede ser volverte el "troll" de la partida, de ese modo no se conseguirá nada, salvo perder el tiempo.

Una de las grandes características del juego, es que te permitirá jugar en línea con tus amigos, por lo que no necesitarán estar en el mismo lugar para disfrutar de esta obra.



▲ De los ítems clásicos del juego, no puede faltar.

Torres

Un nuevo movimiento

La fuerza de tu ataque dependerá de lo bien que te coordines para lograr movimientos como este. Una torre que puede correr o atacar al mismo tiempo, usando todas las armas.

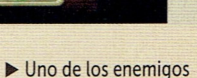




▲ Da las indicaciones que creas necesarias.

▶ No pierdas de vista a tus compañeros.





▶ Uno de los enemigos que deberás enfrentar.



Color rosado

A pesar de que en el arte del A **Link to the Past**, **Link** aparece con cabello rubio, en la aventura es rosa. Desde ese momento, nunca había dejado el rubio, hasta ahora.



En la serie **Four Swords**, se contaba solamente con juego local, no en línea. Esta será la primera vez que se pueda disfrutar de un título de estas características en Internet.

Puedes jugar con desconocidos o bien con tus amigos, que realmente es la mejor opción que tienes para aprovechar este título al máximo.

Al igual que pasa con otros juegos de Nintendo, no se cuenta con *chat* de voz, de modo que si quieres coordinarte de buena forma y no estás en red local, lo que puedes hacer es usar los elementos de la pantalla táctil, que funcionan como señales para comunicar a tu equipo lo que piensas de la situación. Puede ser algo simple, como llamarlos a un lugar en especifico a que miren alguna situación especial, pero también puedes dar indicaciones un poco más complejas, además de mostrar tu descontento o aprobación.

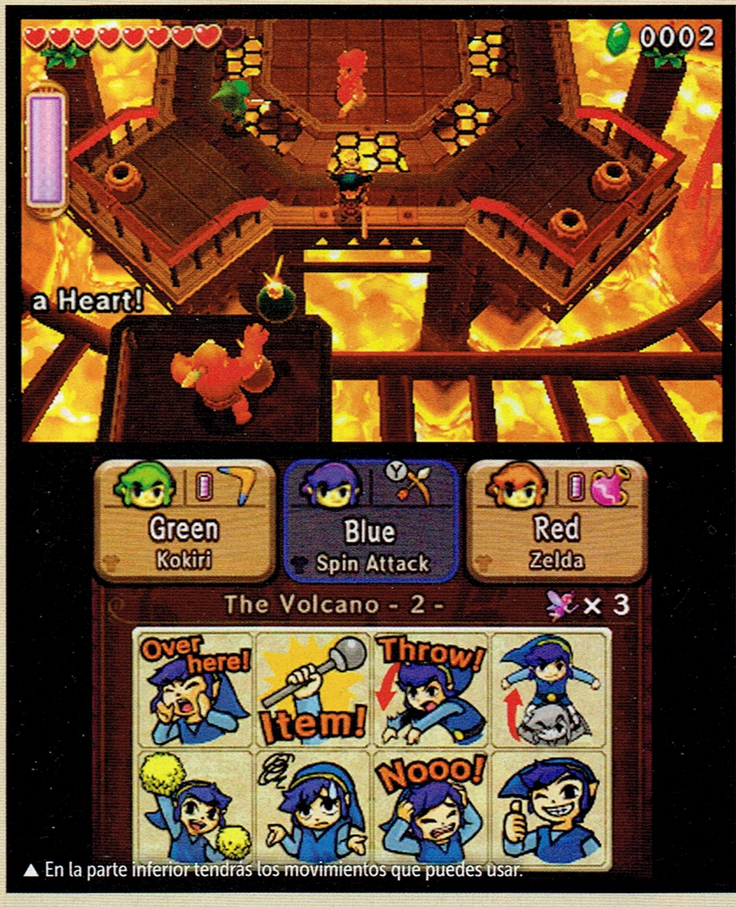
Cada jugador tiene su propia barra de vida, elemento que puede ser el que defina quien será el que tome los riesgos, cuidando a el resto del equipo, al menos hasta que logren recuperar sus corazones y hacer frente de igual forma a los peligros.

Las armas son las mismas que hemos visto de siempre en la serie, tenemos martillos, bombas, arcos, la espada, en fin, los clásicos que ya sabes, pero pueden usarse de diferente forma, sobre todo por el movimiento conocido como la torre.

Gracias a esta técnica que permite que los tres **Link** formen una torre, uno sobre otro, pueden golpear elementos que de otra forma estarían fuera del alcance, como por ejemplo, algunos globos que contienen llaves, ademas de enemigos que también formarán torres para intentar detenerte.

Todos los integrantes de dichas formaciones, pueden usar sus movimientos al mismo tiempo, logrando con esto un ataque triple que en momentos de apremio, puede representar la única opción.

Llama a los integrantes de tu equipo cuando creas que has encontrado algo interesante



▲ En la parte inferior tendrás los movimientos que puedes usar.

Quizá el elemento que más nos llama la atención a todos los jugadores que llevamos años jugado **The Legend of Zelda**, sea la apariencia de **Link**.

No nos referimos a que haya cambiado drásticamente, de hecho, estamos seguros que pocos han notado que el cabello del protagonista, no es rubio, como suele ser.

Ya lo comentamos, en **A Link to the Past**, su cabello era rosa, situación que incluso ahora, a prácticamente 25 años de su lanzamiento, causa asombro en personas que lo jugaron, pero que jamás se percataron de ese detalle.

Aquí **Link**, como en el título de Super Nintendo, dice adiós a su cabello rubio para tener colores acorde a la vestimenta que están usando, es decir, el **Link** rojo, tendrá cabello rojo. Al leerlo te puede parecer raro, pero una vez en pantalla, no se nota.

Realmente es sólo una forma de diferenciarlos en pantalla y no confundir a tu personaje con el de tus amigos.

Pero no te preocupes, si lo deseas, **Link** puede tener el cabello rubio que lo ha caracterizado, sin afectar en nada su desempeño.

De lo que sí tenemos que hablar bastante, es de el vestuario que podrán usar estos personajes durante todas las misiones.

Al principio, tendrán sólo la posibilidad de usar la famosa túnica con el estilo tradicional, que si bien no ayuda en tu camino, tampoco de perjudica, podemos decir que es el modo neutral de afrontar la aventura que siempre has tenido, pero la situación cambia totalmente conforme vas avanzando, ya que te tendrás que preocupar de la ropa que estés usando.

Cambio de ropa

Ayuda a tu personaje

No se trata de una cuestión de vanidad, con cada atuendo nuevo, tendrás algunas ventajas.





◀ No olvides seguir las indicaciones.

▶ Si están unidos, no hay por qué temer.



▼ Reparte bien el territorio.





▲ El final de cada misión.



▲ Estos guantes te permiten cargar objetos pesados.

No es la primera vez que la ropa tome especial importancia en **The Legend of Zelda**. Todos recordamos las túnicas para poder permanecer bajo el agua, o la que te ayuda a soportar altas temperaturas, sin olvidar las botas con las que puedes correr más rápido.

Todos estos elementos hacían del juego una experiencia aparte, pero sólo la usabas en ciertos momentos, si lo deseabas, podías dejar de equiparla para explorar o realizar cualquier otra actividad en el juego.

Aquí cobra una relevancia distinta. Para empezar, no se trata de accesorios que puedas quitar en el momento que decidas, sino de trajes completos que te otorgan distintas habilidades y que debes emplear de la mejor forma.

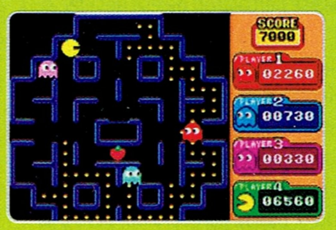
Entre los atuendos que puedes usar, está el vestido de la **Princesa Zelda**, sí, suena un poco raro, pero es una de las vestimentas con mejores atributos, sobre todo para los que están iniciando a jugar, ya que te dará corazones para poder mejorar tu salud.

Existen muchos otros, como el traje de las bombas. Este te permite, como debes estar imaginando, lanzar grandes bombas, que te ayudan no sólo para derrotar a todos los enemigos que veas, sino también para poder derribar algunos obstáculos en tu camino.

Diversión para cuatro

Pac-Man Versus para Nintendo GameCube





Un gran juego que apreció en exclusiva para GameCube, en el que tres personas controlaban a los fantasmas del juego, mientras que alguien más toma el papel de **Pac-Man**.

Trabaja como uno

Juntos son mejores

No intentes ser el héroe del título, debes incluir a tus compañeros en tus planes de juego.

▼ Un equipo bien balanceado.



Cada rupia contará para ser de los mejores en cada misión, no lo pierdas de vista cuando las tengas cerca.

Te vas a tomar tu tiempo para decidir qué vestir en cada uno de los calabozos

Otros trajes te permitirán realizar ataques especiales, como el famoso Spin Attack de **Link**, así que debes pensar muy bien en cuál vas a usar dentro de cada segmento.

La elección, dependerá en gran medida no únicamente del escenario, sino de los equipos que lleven tus compañeros, si todos llevan el mismo traje, puede ser que en teoría avancen fácil y rápidamente, pero lo mejor es la diversidad en ese sentido.

Es como jugar un RPG, mientras más variantes lleves al campo de batalla, mayores serán tus posibilidades de triunfar, así que intenta todo lo que tengas en mente.

Incluso existe un atuendo que te puede resultar útil si estás poco familiarizado con los juegos de la serie. Te permite tener suerte al ser atacado o sufrir daño, reduciéndolo para que puedas continuar con tu partida sin contratiempos importantes.

Lógicamente, no serán los únicos trajes que vas a poder usar. habrá decenas de ellos que irás desbloqueando conforme logres avanzar, pero claro. una segunda vuelta con uno de estos atuendos en el juego nunca está de más si es que quieres encontrar todo lo que han ocultado para ti en este juego.

Lo mismo que pasa con los atuendos, ocurre con los ítems. Puedes usar diferentes a los que tienen tus compañeros, logrando con esto que los rivales no la tenga nada fácil al enfrentarlos, además de que para resolver acertijos, tienen más opciones para intentar superarlos. Todo es cuestion de probar.



▲ Un poco de humor.



▲ Todos caben en una plataforma...

Todos para uno

Un buen equipo

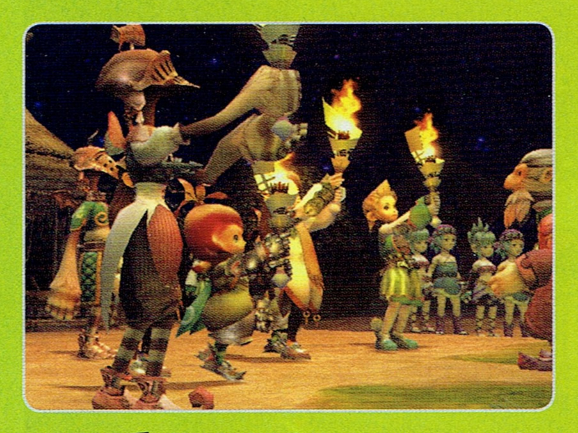
No dejes solos a tus compañeros contra los enemigos, intenta aportar algo a la batalla, de ese modo será rápido y sencillo.



▲ No puede existir un **Zelda** sin arco.

Aventura para cuatro

Un gran juego de GameCube





Este título de Square Enix llegó al GameCube para innovar, usando como control, el Game Boy Advance.

Es momento de hablar de los acertijos y obstáculos que tendrás que librar. En la serie **Four Swords**, era sencillo seguir las instrucciones o las dinámicas para resolver los problemas, ya que seguían un patrón muy especial, el color.

Cuando veías una puerta de color rojo, sabías que sólo el **Link** de túnica roja podía abrirla, lo único que debías pensar, era cómo llegar a ella.

Para **Tri Force Heroes**, a pesar de que en momentos también los colores toman importancia, se ha optado por una experiencia general, es decir, más cercana a los juegos originales.

De modo que los problemas a resolver no tienen una solución obvia, al contrario, demandarán de varios intentos para poder avanzar al superarlos, pero claro, a diferencia de otros juegos, no debes dar muchas vueltas para lograrlo.

Todo lo que necesitas para resolver cada *puzzle*, está cerca de ti, no debes salir de los escenarios e intentar buscar un objeto milagroso que te ayuda, para nada, esto lo vuelve muy dinámico, bastante adictivo, situación que pondrá felices a los que no tienen mucha experiencia jugando estos títulos, logrando que se integren pronto.

¿Lo vas jugar con tus amigos de forma local o lo harás en línea?





▲Repartan funciones en las batallas.



▲ Decidan quien toma los corazones.

◀ Apóyate en la pantalla táctil para mostrar tus emociones.

Muchos de los enemigos que veremos en este juego, han aparecido en distintos capítulos de la serie, así que no tendrás problemas para conocer sus movimientos y anticiparte a ellos, aunque en ocasiones, la estructura del escenario influye en sus rutinas.

Los jefes finales sí son una cuestión totalmente aparte. Son originales para el juego, además, su tamaño es descomunal, en muchas ocasiones estarán corriendo por pequeñas partes del escenario para escapar.

Está claro que para derrotarlos, no debes simplemente golpearlos, debes encontrar antes su punto débil y después de eso, atacarlos.

Esto es algo que debes tener en mente siempre, pensar como tres partes. Ocurre un fenómeno similar al de **TLOZ: A Link Between Worlds**. Comienzas jugando pensando que lo sabes todo, y no es así. La mecánica de la pintura viviente de dicho juego, la usábamos después de varios minutos de intentar superar los acertijos.

Lo mismo pasa con este juego. Lo iniciamos dando como una regla todo lo que ya conocemos de la franquicia, olvidando que aquí, está diseñado para que participen tres personas en la resolución de las partidas.

Observa bien el escenario, la estructura del jefe final, las armas que llevan tus compañeros, todo ayuda para lograr una buena estrategia, que al final es lo que les va a permitir superarlo. En pocas palabras, piensen de forma diferente a como lo han hecho en la serie.

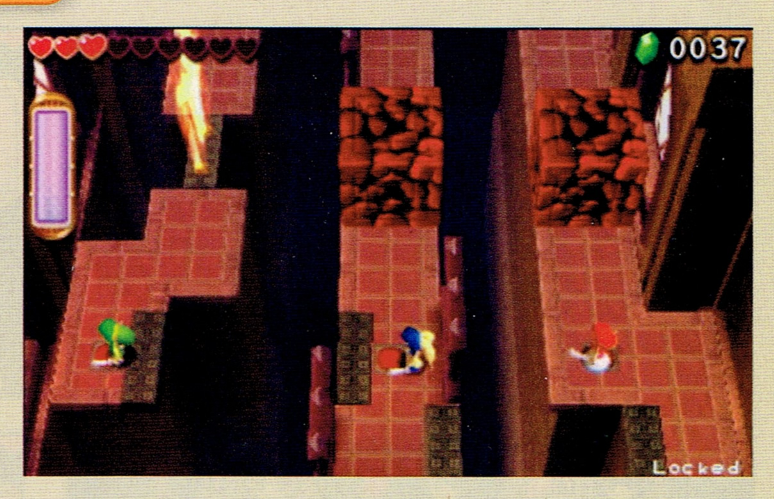
De gala
Decide tu atuendo

Podemos apreciar los modelos usando los distintos trajes y nos recuerdan a personajes de Final Fantasy ¿no lo crees?





▲ Todos deben llegar juntos al final.



▶ Trabajo para tres héroes.



▲ Apoya en las peleas con los jefes.

Una banda rosa

Kirby se unió al trabajo en equipo



En Game Boy Advance podemos disfrutar de **Kirby & The Amazing Mirror**, en el que controlamos 4 personajes.

Debido a varias situaciones, tal vez este juego no tuvo el impacto que esperaba Nintendo, durante el Digital Event, pero con el paso del tiempo ha logrado superar todos los obstáculos para convertirse en uno de los más esperados para cerrar este año.

Absolutamente nadie esperaba un nuevo juego de **The Legend of Zelda**, mucho menos un concepto como **Tri Force Heroes**, que contrario a lo que muchos piensan, no tiene nada de simple en su desarrollo.

Es una nueva fórmula con la que Nintendo espera reforzar aún más su excelente catálogo para Nintendo 3DS, que se ha convertido sin duda, en la mejor consola que existe actualmente, y con juegos como este, lo seguirá siendo por un largo tiempo.

Mucho se ha hablado de la línea temporal de la serie, que desde hace años, había vivido entre dudas y errores de parte de los fans, hasta que Nintendo decidió poner orden con el libro Hyrule Historia, en el que se describe de manera perfecta cuál es el papel de cada juego en dicha línea.

Los juegos de **Four Swords**, si lograron entrar en este orden cronológico que se le dio a la franquicia, sobre todo por la espada que se usa en los juegos y el enemigo al que se enfrenta, pero al parecer, no ocurrirá lo mismo con este juego de Nintendo 3DS.

Todo parece indicar que no va a estar disponible en la línea temporal, lo que hace pensar que carece de una historia como tal, y simplemente serán retos que completar en grupo.

Pelea acompañado

Crea tu estrategia

Busca el momento
Espera tu oportunidad para atacar a los enemigos.

No lo dudes
Cuando tengas la oportunidad, golpea con lo mejor que tengas.

Distractor
A veces te tocará ser quien atraiga la atención de los enemigos.

A lo largo del juego crecerás junto a tu personaje, ganando habilidades y claro, experiencia

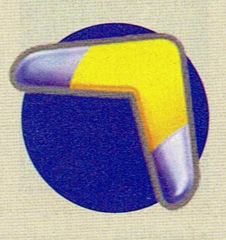
Si por alguna extraña razón de la vida, jamás has podido jugar un título de **The Legend of Zelda**, pensando que son complicados o que no podrás terminarlos, estás ante una oportunidad de oro. **Tri Force Heroes** representa el momento perfecto para que puedas conocer la serie y llegar posteriormente, a los títulos principales que existen.

Por otro lado, si ya eres un gran fan de la leyenda, no existe argumento para que no lo conozcas.

Es un homenaje a la franquicia, con elementos que si bien innovan, tambien representan pequeños guiños para los jugadores veteranos.

Una experiencia que debes conocer, sin duda. Al igual que ocurre con **New Super Mario Bros.**, el poder jugarlo con otras personas al mismo tiempo, le da otra dimensión al juego, volviéndolo más amistoso, divertido y cálido.

Si bien lo interesante y a lo que muchos les atrae de los juegos de **Zelda** es la experiencia en solitario que brinda, el jugarlo acompañado representa una evolucion y una nueva forma de vivirlo, que tal vez en el futuro, podría aplicarse para un juego de la línea principal.



▲ El boomerang también está de vuelta.



▲ En la pantalla verás mensajes con lo ocurrido en las misiones.



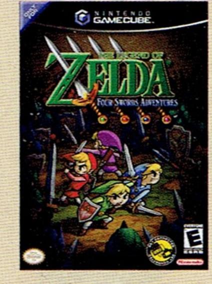
▶ Compite por el primer lugar.

▼ El comienzo de la historia.





▲ Los cuatro elegidos por el destino.



Four Swords

El origen del concepto de cooperación y competencia

• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
Aventura
• Jugadores
1-4
• Opinamos
Divertido y desafiante

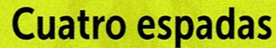


Con la aparición de **The Legend of Zelda: A Link to the Past** para Game Boy Advance, llegó un concepto que dio mucho de qué hablar, **Four Swords**.

Se trataba de un minijuego en el que con ayuda de cables, podíamos conectar hasta cuatro consolas para poder cooperar y competir con cuatro amigos más, fue un éxito instantáneo.

Jugar de esa forma representaba toda una renovación en lo que habíamos visto en la serie, pero desafortunadamente, el hecho de necesitar cuatro cartuchos y los cables especiales, limitó a los jugadores, no todos podían disfrutarlo de la misma forma, al grado de que muchos jamás lo consiguieron.

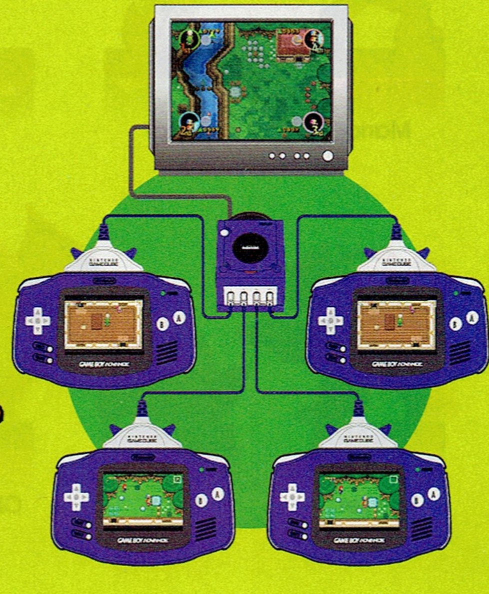




Cuatro espadas
Un concepto que se mantiene fresco

Ya sea en portátil o en consola casera, **Four Swords** ha logrado mantenerse como una de las propuestas más innovadoras en la serie.





De esta forma podías participar en partidas con ayuda del Nintendo GameCube.

Lo interesante de este juego, es que al mismo tiempo que ayudabas, debías competir con tus amigos

Pero no todo fueron malas noticias, ya que originó que para Nintendo GameCube, apareciera dicho juego, pero mucho más completo. Se contaba con una historia, con enemigos finales y acertijos complejos, todo lo que buscamos en un título de la serie. Se podían conectar cuatro Game Boy Advance para poder jugarlo, cada persona podía ver lo que ocurría en su pequeña pantalla o bien en la principal.

Lo mejor de todo es que a pesar de que te obligaba a tener a los cuatro personajes para poder jugarlo, no era necesario que los cuatro fueran controlados por personas.

Con ayuda del control de GameCube y algunos comandos especiales, eras capaz de controlar a los cuatro **Link** en pantalla para poder completar todos los escenarios, que por cierto, fue otro de los grandes cambios en el juego. Todo era por medio de misiones, debías terminarlas y así avanzabas a otro mundo. Una manera diferente pero curiosa y divertida de ver el juego.

La última aparición de **Four Swords** la tuvimos con el título que festejó los 25 años de **The Legend of Zelda**, y que se podía descargar gratis desde la eShop de Nintendo 3DS o bien, desde la DSi Store en Nintendo DSi.

Se podían juntar cuatro amigos para jugarlo, pero siempre de forma local, nunca por medio de Internet, por eso, lo que ocurrirá con **Tri Force Heroes** es un paso muy importante que decide dar Nintendo, llevando este concepto varios escalones arriba, buscando un perfecto equilibrio.

Te recomendamos probar estos juegos y disfrutarlos antes de adentrarte en **Tri Force Heroes**, de este modo, gozarás más de todo el título.



▲ El estilo **Toon Link** fue tomado de **Wind Waker**.

Vaati
Enemigo en común

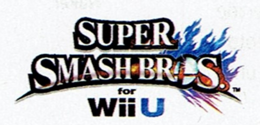
Para esta serie se optó por un enemigo final que no fuera **Ganon**, el resultado fue realmente bueno.

Mario Luigi Sheik Mega Man Link Samus

Bowser Kirby Charizard Sonic Toon Link Pac Man



Usa diferentes amiibo en varios juegos compatibles de Nintendo para recargar tu manera de jugar. Visita es.amiibo.com para mayor información



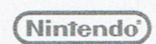












▼ La última esperanza del mundo.

Chibi-Robo! Zip Lash

Un héroe no conoce de estaturas



- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Nintendo
- Categoría
Acción
- Jugadores
1
- Opinamos
Mucho más que un amiibo gratis



Uno de los géneros más olvidados en la actualidad es el de plataformas. Lo hemos dejado atrás con el avance en mundos abiertos y mapas interminables. Pareciera que el 2D que tantas alegrías nos dio, nunca existió. Gracias a Nintendo, nos podremos embarcar nuevamente en esos mundos que aún soñamos, y lo haremos de la mano de uno de los personajes que han tomado mucha fama últimamente, aunque para muchos **Chibi Robo** no les suene familiar, él ya lleva años divirtiéndonos.

Chibi Robo ha llegado a Nintendo 3DS con la misión más importante de su vida, y para ello cuenta contigo.

El Planeta Tierra se está quedando sin recursos naturales de una manera dramática, lo cual obliga a que nuestro héroe tome el papel de investigador y se de cuenta que esto es a causa de un alienígena que planea una invasión a la Tierra dentro de poco tiempo, por lo que no duda en detenerlo. No será tarea sencilla el impedir esto, pero **Chibi Robo** cuenta contigo para lograrlo.

En esta ocasión **Chibi** fue dotado de un enchufe como su medio de ataque. Lanzándolo al frente podrá combatir a tanto enemigo se le ponga en frente, muy al estilo de los **Castlevania**, pero claro, aquí no hay momias..

La opción de lanzarlo varía dependiendo del ambiente en el que te encuentres, es decir: Si te encuentras en un cuarto, podrás lanzar el enchufe de manera que este impacte en las paredes y rebote. Esta técnica será esencial para poder avanzar en tu aventura.

La dificultad del título se adapta al tipo de jugadores que lo estén disfrutando, volviéndolo apto para todos






▲Utiliza bien tu poder extra.


▲ Un sólo ataque puede destruir varios elementos.

Otra característica que tiene nuestro pequeño amigo en su enchufe es que dependiendo de si haces un impacto corto, el poder será más fuerte en comparación de si deseas que este llegue a un lugar retirado. La magia del látigo – enchufe de **Chibi** - radica en que se encuentra cargado de electricidad.

Aunque, por otro lado, tendrás que estar pendiente del medidor de carga, ya que mientras más lo uses, **Chibi** se ira quedando sin energía, y la opción será buscar ítems para recargarlo o un enchufe al cual conectarse. Estos enchufes son de suma importancia, ya que dependiendo su tipo, será la habilidad que **Chibi** tomará. Tendremos un verdadero reto por delante, dominar por completo todas las características de su arma, lo cual créenos, no sólo es divertido, sino muy adictivo.

El juego se desarrolla en un ambiente lineal de 2D con efectos en 3D, muy al estilo de **Yoshi Story**, claramente, los efectos en son muy buenos, lo que hace que disfrutes más de la aventura.

Deberás estar atento durante el recorrido por los niveles, ya que podrás encontrarte con objetos escondidos que no sólo ayudan para que completes el juego, si no que abren otras zonas del mapa y hacen de la aventuras una experiencia más completa.

Este detalle nos hizo sentir melancólicos, recordando juegos en 2D para el NES donde los caminos variaban dependiendo tus acciones (un ejemplo es **Castlevania lll Dracula's Curse**), pero bueno, tal vez represente el regreso de este tipo de obras, esperemos que sí sea, porque independientemente de que las extrañemos, hacen falta.

De colección

Un paquete especial

El juego saldrá a la venta junto a un amiibo de nuestro héroe. Será la única forma de conseguirlo, no se venderán por separado.



Contar con la figura nos facilitará algunos niveles del juego, así que el poseerlo marcará diferencia.







Un mundo diferente

Todo lo que veras, son robots

Para poder completar el juego con todos sus tesoros, debes explorar en cada rincón.

Algunos enemigos puede volar, bueno, más bien, usar aparatos para atacarte desde las alturas.

No te compliques la vida y termina con estos enemigos con un par de golpes.

Tu ingenio tendrá que ir de la mano con las cualidades del enchufe y entorno



▼ Puedes lograr reacciones en cadena.


▲ El colorido del juego es sensacional.

Los amiibo llegaron para quedarse y toda esa fiebre que hemos visto en los meses anteriores y que ha impactado en muchos títulos también se hace presente con **Chibi**. Este título será lanzado el 8 de octubre en América, junto con un amiibo único. La función del amiibo será dotar a **Chibi** de un poder especial durante cortos periodo de tiempo, pero muy importantes.

Siempre hemos aplaudido el que las compañías se atrevan a innovar, buscar nuevos conceptos, que se arriesguen en brindar un proyecto nuevo, y eso pasa aquí. La mezcla del 2D con 3D junto con esa interacción entre los caminos en tu aventura es algo que debemos resaltar. Traer a **Chibi** de regreso a los videojuegos fue todo un acierto, es un personaje carismático, que sabe ganarse el cariño con sólo mirarlo, pero eso no es todo, ya que lo que realmente importa es la calidad del juego, y este es un digno representante que puede competir por estar dentro de tu colección.

Esta es una muy buena opción para todos aquellos que crecieron con el pequeño robot y que vuelven a encontrarlo en su versión para Nintendo 3DS. Aunque también para todos aquellos que quieren pasar un muy buen tiempo viajando y salvando al mundo. Estamos seguros que a partir de ahora **Chibi** se ha hecho de un lugar en el corazón de los videojugadores. Sería sensacional poder verlo en una aventura similar, pero tomando todas las herramientas que nos brinda Wii U para el *gameplay*.





▲ Sigue los movimientos en pantalla.

Just Dance 2016

Una nueva entrega de la popular serie de baile



- Compañía
Ubisoft
- Desarrollador
Ubisoft
- Categoría
Baile
- Jugadores
1-6
- Opinamos
Repetitivo, pero muy divertido con amigos



Como cada año, llega puntual a su cita. **Just Dance** es de los juegos anuales más exitosos del mercado actual, vendiendo millones de unidades en todo el mundo.

Independientemente de la polémica que representa sus cortos periodos de tiempo entre cada entrega, **Just Dance** ha triunfado porque llevó los juegos de baile a todo el mundo, a cualquier persona, incluso a aquellos que nunca habían tocado un control antes en su vida, ese es su principal mérito.

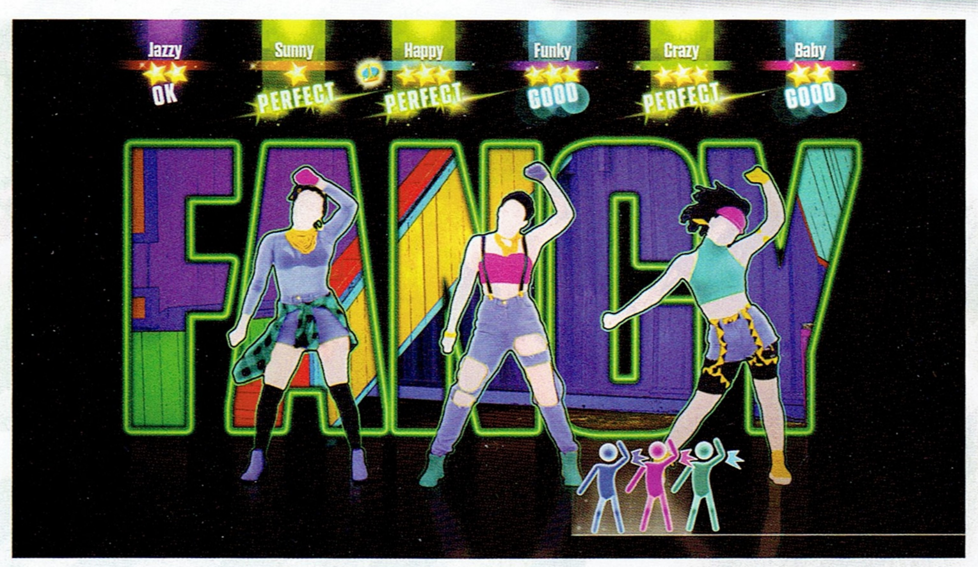
Antes de la serie de Ubisoft, los juegos de baile eran completamente enfocados en videojugadores, por poner un par de ejemplos, tenemos a **Dance Dance Revolution** o **Pump It Up**, que nos hacían bailar por horas.

La gran diferencia está en como se juega. Mientras en los ejemplos que te dimos debías usar las pieras para bailar a velocidades extremas, en Just Dance, sólo debes mover el control al ritmo que te muestran en pantalla, lo que incluso puedes hacer sentado.

Pero es ahi donde radica su principal característica, la improvisación. Al no tener pasos de baile exactos, puedes inventar los tuyos, y claro, la experiencia que tengas bailando será la que dictamine lo complejo que estos pueden llegar a ser.

No existen tapetes, todos los pasos los marcas sujetando el Wiimote mientras lo mueves al ritmo de la música, esa es la principal característica, que lo vuelve tan accesible para cualquier persona que quiera pasar un buen rato.

Quedarse sentado en las fiestas ya no será una opción después de jugar un buen rato con Just Dance



◀ Diversión para toda la familia.



▲ El diseño de los escenarios, es ideal para no parar de bailar.



▲ Esperamos que no derrumben nada en tu consola.

El principal factor para que un juego de baile sea popular, es la música que se escucha mientras sigues los pasos. Si es muy simple, por más que la mecánica sea buena, no lo vas a soportar.

En **Just Dance**, siempre se agregan los temas de moda, lo cual queda claro después de haber tenido el Gangnam Style en entregas pasadas.

Para este año, se han agregado nuevos y pegajosos temas que te pondrán a bailar aunque no tengas el Wiimote en la mano. Cantantes como Britney Spears o Bruno Mars estarán presentes con sus mejores canciones.

Además, por si fuera poco, Ubisoft se ha unido con otro fenómeno bastante curioso en cuanto a los juegos casuales, nos referimos a **Angry Birds**.

Se llegó a un arreglo con Rovio, la compañía que diseñó el concepto que ha sido un éxito en teléfonos celulares, para que sus personajes aparezcan en el juego, bailando con las famosas siluetas que conocemos de toda la vida.

Para que pudieran seguir los pasos bien, se trató de dar un aspecto de botargas, para que tengan piernas y brazos.

Como debes estar imaginando, el tema principal de **Angry Birds** fue adaptado para que puedas gozarlo con tus amigos en este divertido juego.

▼ Una de las imágenes más raras del juego.



▶ Jugarlo en grupo es mejor.

▲ Realiza todas las coreografías puede ser un buen reto.

Practicar algunos movimientos con tus amigos para sus canciones favoritas, dará larga vida al juego

Como ya lo hemos indicado en otro momento. El principal problema de **Just Dance** es que realmente no ofrece nada nuevo en cada uno de sus entregas. Se ha desarrollado una App que puedes descargar desde tu teléfono para poder usarla como control, pero realmente no representa un avance en cuanto a la mecánica, pero será de gran ayuda en el momento en que faltan controles.



▲ Los géneros musicales son muy variados.

Si eres aficionado a esta serie, vale la pena por las nuevas canciones que se han agregado, pero no debes esperar nada que sea revolucionario.

Just Dance 2016 es un buen juego que se disfruta con los amigos, pero si no eres amante de la música como tal, tal vez deberías quedarte con la versión anterior o cualquiera de ellas que tengas e invertir el dinero en algún otro título para tu Wii U.

Creemos que ha llegado un momento clave para esta serie, el de renovarse o morir. No entiendan mal, el título es divertido, pero no justifica la compra si ya posees otro **Just Dance**. Confiamos en que Ubisoft se pondrá a trabajar para ofrecernos algo realmente fresco.

◄ Un invitado que pondrá a todos a temblar.

Skylanders Superchargers

La unión de dos grandes universos

• Compañía
Activision
• Desarrollador
Activision
• Categoría
Acción/Aventura
• Jugadores
1
• Opinamos
El momento ideal para volverse seguidor



Si pensabas que con tus amiibo ibas a tener todo lo relacionado a Nintendo con figuras NFC, estás en un gran error, ya que pronto podremos jugar el famoso **Skylanders**, con **Bowser** y **Donkey Kong**.

Con los **Skylanders**, nació un concepto de juego que no se había visto nunca. Traer juguetes a la vida, poder verlos en la pantalla y lo más importante, jugar con ellos en grandes escenarios, siempre pensando en las posibilidades de juego al agregar nuevas figuras para superar los niveles de varias formas.

Fue tanto el éxito que ha tenido esta serie, que conseguir figuras en ciertos países, es una misión imposible.


▲ Al estilo **Mario Kart**, pero extremo.

▲ El diseño de niveles es maravilloso

¿Las vas a coleccionar?
Las figuras son hermosas


Se ha hecho un gran trabajo para la creacion de estos amiibo para **Skylanders**.


Tenerlos en el juego representa una gran ventaja.

Las figuras de Bowser y Donkey Kong, serán exclusivas de la versión de Wii U

Existe una gran diferencia entre los **Skylanders** y los amiibo, a los primeros los requieres para poder jugar, mientras que los amiibo de Nintendo, no.

Cuando comienzas a jugar **Skylanders**, requieres de al menos una figura, por esta situación se venden siempre en un paquete inicial. Colocas tu figura en la base y toma vida en la pantalla, permitiéndote lograr diferentes situaciones en el escenario.

Esa es la magia de **Skylanders**. Ningún personaje es igual al otro, tienen diferentes habilidades y debes saber aprovecharlas para conocer todo el nivel o bien, terminar de forma rápida con los enemigos que aparecen prácticamente en cada esquina.

Para este juego, **Superchargers**, podrás encontrar las figuras de **Bowser** y **Donkey Kong** en el paquete inicial para Wii U. En ninguna otra consola podrás usar a estos personajes, que además, también te servirán como amiibo en los juegos compatibles de Nintendo.

La principal diferencia entre este y el resto de los títulos de **Skylanders**, es que puedes usar vehículos para explorar por completo el mundo del juego. Cada personaje tiene su propio medio de transporte, desde aviones hasta vehículos por tierra, que se compensan en habilidades gracias a las características que tengan los personajes que estés usando, como el peso y tipo de armas.



El rey de la junga

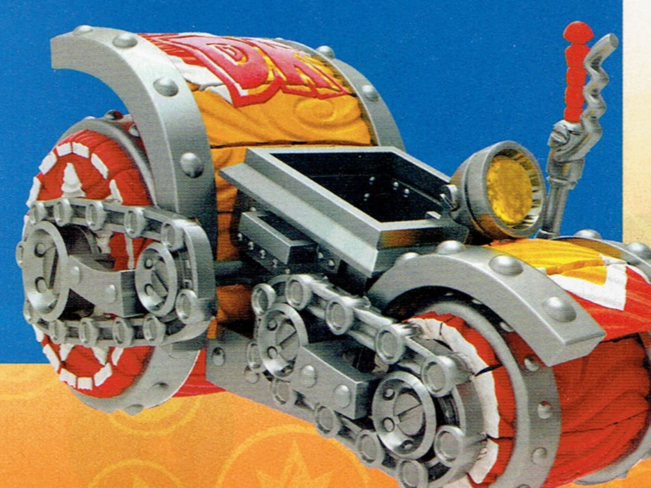
Donkey Kong listo para la batalla



El nivel de detalle es asombroso,se respetó hasta el barril típico de la serie.



Velocidad y fuerza en un sólo personaje, ese es **Donkey**.





▲ El apartado visual, es uno de los puntos fuertes de la obra.



▲ **Donkey** contará con un fiel compañero en su vehículo.

¿Qué personajes de Nintendo te hubiera gustado ver en Skylanders?

Además del modo de historia normal con el que contará el juego, se incluirá una opción de carreras, para aprovechar al máximo los vehículos.

Se trata de un modo al estilo de **Mario Kart**, es decir, no sólo debes dar vueltas a un circuito hasta llegar a la meta, sino que también puedes atacar a tus rivales. Si bien no tiene las posibilidades de un juego del estilo, si representa una agradable variante a la aventura.

En total se contarán con veinte diferentes **Skylanders** para este juego y la misma cantidad de vehículos (claro, más los exclusivos para Wii U), así que completar tu colección no será nada sencillo, pero no debes preocuparte, sobre todo si eres fan de la serie y cuentas en tu colección con otras figuras que has comprado antes, ya que absolutamente todas las figuras son compatibles con este juego, así que por variedad, no vas tener problemas.

Skylanders Superchargers es un gran juego que nos invita a usar la imaginación en todo momento, explotando las posibilidades de nuestros personajes y sus vehículos, sin mencionar que es tremendamente divertido de jugar.

Para los coleccionistas no les tenemos que insistir, simplemente lo comprarán, pero debemos decir que es un juego bien planeado y cualquier tipo de jugador lo puede pasar bien.

ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER



▶ Hogar, dulce hogar. Créalo a tu medida.



Animal Crossing

Happy Home Designer

Sin duda una de las actividades que más diversión nos ha regalado en la serie Animal Crossing, es la de personalizar nuestra casa, tarea en la que ahora se enfoca este nuevo título que pondrá a prueba nuestras habilidades en el diseño.



◀ De nuevo trabajaremos juntos.



▶ Tendrás muchos vecinos.



▶ Un cliente satisfecho es un cliente que vuelve.



▲ Las juntas en el trabajo son muy importantes.



▲ La buena presentación habla bien de ti.



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
Simulación
• Jugadores
1-4
• Opinamos
Una variante muy bien lograda

Los rumores previos a este juego, apuntaban a un **Animal Crossing** para Wii U, lo cual parecía lógico, pero el resultado final fue una gran y agradable sorpresa para todos.

Animal Crsossing tendría su primera variante desde su aparición en Nintendo GameCube, dando lugar a la creación de hogares, con **Happy Home Designer.**

Se mantienen algunos elementos de simulación, así que para los que han jugado por años esta serie, no se van a sentir ajenos al estrenarlo.

De hecho, si jugaste los anteriores capítulos, te vas a sentir bastante cómodo por los menús del juego, sin mencionar que el ver varios rostros familiares te va a hacer sonreír al comenzar tu aventura como diseñador.

Como ocurriera en los primeros juegos de la franquicia, vas a tener que trabajar con **Tom Nook**, pero no en la tienda que tenía antes, ahora alo harás en su negocio de la construcción, el mismo al que se dedica en **New Leaf** para Nintendo 3DS, por lo que no te va a extrañar demasiado verlo.

Al igual que un trabajo en la vida real, tendrás compañeros, reglas y horarios que seguir para convertirte en el mejor diseñador de todos.

Antes de comenzar, puedes decidir el género de tu personaje y a partir de ese momento, dar vida a los sueños de tus clientes en cuanto a sus hogares se refiere, lo cual aunque parezca, no es nada sencillo.

Tu primera labor será familiarizarte con el ambiente, saber qué puedes hacer y los alcances de tus herramientas.

Es en este juego en el que debes aprovechar toda tu imaginación y las horas diseñando tu hogar ideal





▲Escucha las peticiones de los compradores.




▲ Planea bien tu construcción.


▲Grandes momentos te esperan en el juego.

Lo primero que debes pensar, es en la ubicación del hogar que vas a construir. Debes escuchar muy bien lo que tus clientes necesitan, sólo así tendrás la seguridad de seleccionar el sitio indicado para la construcción.

Debes tener en mente que la casa es sólo el primer paso, después te hará falta un jardín, por lo que debes pensar bien en el espacio.

Si la construyes junto al río, se verá muy bien, pero no vas a tener espacio para crecimiento.

Todo dependerá de los gustos de cada cliente y de tus planos de construción, por eso debes tener en mente todas las casas que vas a construir, paso que es tan sólo el primero de una serie de situaciones que darán vida a un pueblo en el que serás feliz.

Al igual que ha pasado con toda la serie, dede su llegada a Nintendo DS, diseñar es realmente sencillo, sólo requieres de la idea principal y las herramientas del juego hacen el resto.

Tendrás un mapa siempre contigo, en el que por medio de cuadrantes te indica en qué lugar puedes acomodar los distintos objetos que tienes para decorar los hogares.


▲ Será de los amiibo más deseados del juego.

Especial
New Nintendo 3DS

El paquete especial de **Animal Crossing: Happy Home Designer**, será el primero en incluir un New Nintendo 3DS de tamaño tradicional.





◀ Todo debe tener su lugar ideal.



▲ Las figuras amiibo que se podrán comprar.



▲ Debes ser educado con los clientes.

Diseña el pueblo en el que te gustaría vivir si fueras uno de los vecinos que buscan nuevo hogar

La casa de tus sueños
Construye con pasión

Todo lo que tengas en mente puedes lograrlo en el juego, sólo debes ser constante para que tus obras queden justo como las imaginaste.



El uso de las tarjetas amiibo, para muchos representaun misterio, pero no es así, simplemente al usarlas, podrás obtener diferentes compañeros.

Debemos recordarte que el New Nintendo 3DS tiene un lector NFC integrado en la pantalla táctil de la consola, de modo que sólo necesitas acercar un poco la tarjeta para que pueda ser registrado.

Cada tarjeta representa a un persona, por ejemplo, si registras la tarjeta de **Canela**, ella llegará al pueblo para ayudarte con algunas actividades, lo mismo pasará con otros personajes. Le darán mucho más vida al pueblo, aportando diversas actividades.

Si deseas contar con todos los servicios, es necesario obtener estas tarjetas amiibo, que aportan variedad a lo que puedes lograr en el pueblo con tus compañeros de trabajo.

De momento no se ha comentado si las tarjetas tendrán otras funciones o si serán compatibles con otros juegos, pero es casi un hecho que así será.

Sería muy interesante que mediante estas tarjetas existieran muebles de una colección especial, asi como también algunos adornos que puedan volver a tu pueblo la envidia de todos los que puedan visitarlo. Pero por ahora es muy pronto para adelantarnos, en su momento lo comentaremos.



▲ Sí, también debes pensar en la escuela aquí.

Animal Crossing: Happy Home Designer es un gran juego que renueva por completo el concepto principal de **Animal Crossing**.

Nos da la posibilidad de crear nuestro propio lugar especial, parecido a lo que ocurre con las bases secretas en **Pokémon**, pero con nuevas herramientas para mejorarlo.

La experiencia de tener un lugar especial creado por ti, es realmente algo que todos los que han jugado por años esta serie, van a disfrutar y sobre todo, a agradecer mucho.

No se trata solamente de crear hogares para los vecinos, sino de diseñar todo un pueblo, los centros de atracción, las escuelas, los lugares de diversión, es toda una baraja de oportunidades para pasar un momento único.

Lo mejor de todos es que este título recibirá toda la fuerza del New Nintendo 3DS, ahora que Nintendo ha confirmado que tendremos en América la consola en su tamaño normal, lo que seguramente provocará que se agote en poco tiempo.

Si cuentas con un N3DS normal, no debes preocuparte. Podrás jugar esta obra sin ningún tipo de problemas.

La única diferencia estará en que debes comprar el lector de tarjetas por separado. Se trata de la famosa base que se anunció desde hace ya bastante tiempo, que nos permitirá también usar las figuras amiibo en **Super Smash Bros.**, por ejemplo. No importa como lo hagas, pero no debes perderte la experiencia que representará este juego, en el que Nintendo vuelve a innovar en una de sus series.

Conoce las tarjetas

Distintas opciones



Así se verán las tarjetas que podrás usar para tener a todos los personajes den tu partida.



Estamos seguros de que **Canela** será de las más populares, debido a su participacion en **New Leaf**.



▼ Comienza la vida en solitario.



Animal Crossing

Comienza la vida de forma independiente

- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Nintendo
- Categoría
Simulación
- Jugadores
1-2
- Opinamos
Un cambio total para el género

Originalmente, había aparecido para el Nintendo 64 en Japón, bajo el nombre de **Animal Forest**, pero desgraciadamente no pudimos disfrutarlo en América, al menos no en la consola de 64 bits, fue hasta el Nintendo GameCube que conocimos este divertido concepto que comenzaba a conquistar a todo el mundo por su extraordinario modo de juego, pero sobre todo, por las posibilidades infinitas que ofrecía.

En ese momento, comienzos de la década pasada, los juegos de simulacion, entre ellos **The Sims**, se concentraban en crear personajes para posteriormente, ser espectadores, reduciendo la interacción al mínimo posible, así que Nintendo decidió con **Animal Crossing**, solucionar ése problema del género y entregarnos una obra en la que somos los protagonistas directos de la historia.

La vida de forma solitaria no es para nada grata, debes conocer el mundo a tu alrededor




▲ El museo comenzó en este juego.


▲ Nunca dejes de visitar la tienda.


▶ El encargado de los viajes.



◀ La policía tiene respuestas a todo.

Este **Animal Crossing** no nos permitía jugar de manera simutánea con otros amigos, pero sí podíamos visitar sus pueblos usando la Memory Card que se usaba en aquellos años para guardar los datos del juego. De lo más interesante de este título, es que dependiendo de tu interacción con los personajes, podías obtener ciertos regalos muy especiales, ya que se trataba de consolas NES con cartuchos que realmente podías jugar.

Clásicos como **Baseball** o el legendario **Balloon Fight**, podías disfrutarlos incluso con otro amigo, recordando los viejos tiempos de la compañía.

También fue en este juego en el que conocimos a **K.K.**, el famoso perro que toca todos los sábados por la noche. En este título en particular, lo hacía en la plaza principal del pueblo. Sin duda un juego que cambió por completo la vision de la simulación, al grado de que tuvo bastantes clones.


▲ La ropa era muy diferente en ese juego.



Lector e Reader

¿amiibo card?

Era un concepto similar al de las amiibo Card, pero podías obtener algunos juegos extra para tu colección de NES.

▼ Un nuevo pueblo por conocer.



Animal Crossing: Wild World

El mundo en la palma de tu mano

• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
Simulación
• Jugadores
1-4
• Opinamos
Una clara mejora

El segundo juego de la serie, subtitulado **Wild World**, llegó para una de la mejores consolas portátiles de la historia, el Nintendo DS.

El cambio más notable en este título en cuanto al apartado visual, fue la perspectiva que se le dio al suelo. Al caminar daba la apariencia de estarlo haciendo en una esfera, simulando el mundo que tenías ante ti en este título de simulación.

Se quedaba atrás el no poder interactuar con tus amigos, para evolucionar a la conexión sin cables. Ahora podías jugar con tus vecinos ya sea por medio de forma local o bien, por Internet. El juego guardaba muchos secretos, demasiados, tantos que para conocerlos a todos, debías jugar en todos los horarios posibles, incluso en la madrugada.

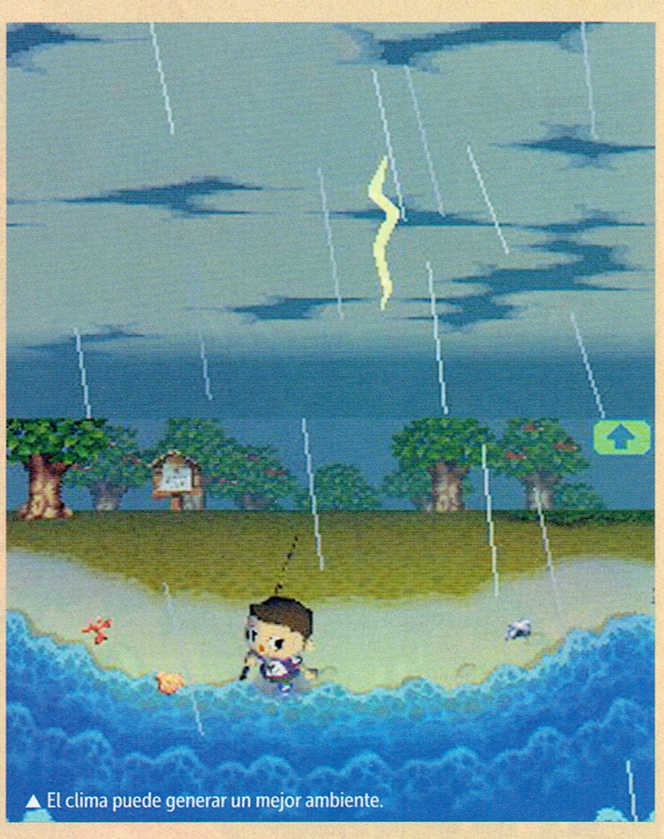
¿Descubriste todas las festividades que tiene este título? Hasta tu cumpleaños puedes festejar.

Por primera vez podías jugar con otras personas en lugares distintos del mundo





◀ Cuidado con los insectos.



▲ El clima puede generar un mejor ambiente.

◀ Las competencias de pesca nunca faltan.

Quizá fue en este juego en el que la popularidad de **Animal Crossing** se fue al cielo. Todo mundo lo podía jugar, pero lo mejor, era que también podían hacerlo en cualquier sitio.

Fue la gran ventaja que tuvo esta versión. Al ser desarrollada para una consola portátil, podías avanzar tu juego en cualquier momento, atrapado en el tráfico, en una larga fila o incluso usando el transporte público.

Aún ahora que existen otras opciones, te recomendamos mucho jugar esta entrega, tiene detalles que lo vuelven memorable, sobre todo por los personajes con los que te toca interactuar en esta aventura, que tu vas creando a tu antojo, justo como pasa en la vida real.

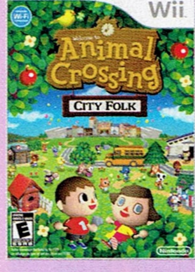


Aldeano

Salto a la fama

Aquí fue cuando el **Aldeano** tomó el aspecto que todos conocemos. En ese momento nadie pensaba que se volvería un amiibo.

▼ Las fronteras no existen aquí.

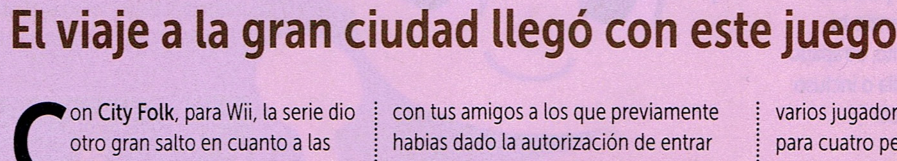


- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Simulación**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Interación total**



Animal Crossing: City Folk

El viaje a la gran ciudad llegó con este juego



Con **City Folk**, para Wii, la serie dio otro gran salto en cuanto a las posibilidades de interacción con otros jugadores.

Ya en Nintendo DS se había terminado el jugar en solitario, pero en Wii, se dio paso al famoso *chat* de voz. Claro está que se encontraba restringido. Sólo podías usarlo cuando jugabas con tus amigos a los que previamente habías dado la autorización de entrar a tu pueblo, porque debemos recordar que muchas personas sólo entraban a destruir los árboles.

Fue en este título donde la relación con otros invitados llegó a climax. No se trataba simplemente de verlos correr por el pueblo, la imaginación de varios jugadores dio origen a juegos para cuatro personas, creando incluso pistas para competir en carreas con tus amigos, y en casos especiales, se podía hasta jugar fútbol.

Definitivamente la serie estaba en un gran punto, pero faltaba algo más, la ciudad, ahora podías realizar viajes a la gran ciudad dentro del juego.



▲ Hay muchas actividades por completar.



▲ Nada como visitar la ciudad.



▲ El momento de tu llegada al pueblo.



▲ El experto en zapatos.

Gracias a Wii Speak, podías conversar con todos tus invitados al pueblo en tiempo real

En esta zona exclusiva, encontrabas mejores objetos para comprar, desde zapatos, hasta playeras especiales, pero lo mejor sin duda, era el teatro.

No es que se montaran obras completas, para nada, de hecho sólo había un personaje en el escenario que contaba algunos chistes, pero lo importante, es que al terminar sus actuaciones, te regalaba un estado de ánimo, que después podías mostrar a tus visitantes.

En cuanto al trabajo para mantenerte en buena situación financiera, además de ayudar a **Tom Nook** en la tienda, lo mejor es pescar.

Todos los peces tienen un valor, algunos son realmente caros, por lo que una buena tarde en esta actividad te puede dejar dinero para vivir como un rey por un muy buen rato.

Este **Animal Crossing** es el último que ha llegado a una consola casera, pronto esperamos que se anuncie uno más, pero lo que no podemos asegurar es que sea para Wii U, aunque las características de la consola la vuelvan una opción ideal para disfrutarlo.

Wii Speak
Habla con el mundo

Con este accesorio podías interactuar en algunos juegos para la consola, incluido claro, **Animal Crossing: City Folk**. Ahora es de colección.



▼ Un pueblo como siempre lo soñaste.

Animal Crossing: New Leaf

La entrega más completa de la franquicia

• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
Simulación
• Jugadores
1-4
• Opinamos
Adictivo como nada más en la consola



El último juego de la serie es también la que ha consolidado a la franquicia como una de las más populares para Nintendo.

Rompió todos los récords de ventas que se tenían con captítulos anteriores, al grado de que en Japón, se agotaron todas las ediciones de formato tradicional, lo que originó un fenómeno bastante especial, ya que se comenzó a descargar de la eShop, provocando que en dicho país, para el N3DS, sea el juego más descargado.

Este **Animal Crossing** representó un cambio, no sólo en el apartado visual, también en algunas mecánicas que ya parecían toda una tradición, pero este título renovó el concepto.

Para empezar, cuando llegas al pueblo ya no tomas el papel de un empleado más de **Tom Nook**, de hecho él ya no maneja la tienda del pueblo, tiene otro negocio para poder vivir.

Tu papel ahora será mucho más importante, serás el alcalde del pueblo, con todas las responsabilidades que el cargo implica.



◀ Todos queremos tener una casa así.



▲ Ya puedes nadar si lo deseas.



▲ Invita a tus vecinos a tu casa.

Decides si habrá puentes, fuentes, incluso cafeterías en el pueblo, todo el poder lo tienes tú, aunque claro, cuentas con la ayuda de una gran asistente, **Canela**, quien será tu brazo derecho en todo momento, para que no descuides al pueblo.

Por donde se le mire, tiene opciones para jugar por años enteros, con festividades como la Navidad, Noche de Brujas, Año Nuevo, Día de los Juguetes, en fin, no vas a pasar un sólo momento de aburrimiento con este juego, sin mencionar que tener la casa que siempre has soñado, te costará mucho trabajo, por lo que no querrás parar de jugarlo hasta conseguirlo. Un juego para Nintendo 3DS que no debe faltar en la colección de ninguna persona con esta consola, es realmente basico.



Nuevos estilos

La evolución de K.K.

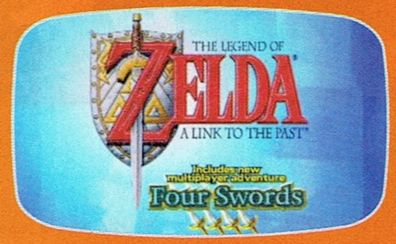
Nuestro simpático perro trovador, también ha cambiado, y en este juego aparece como DJ en el club nocturno.

▼ Listo para la fiesta.



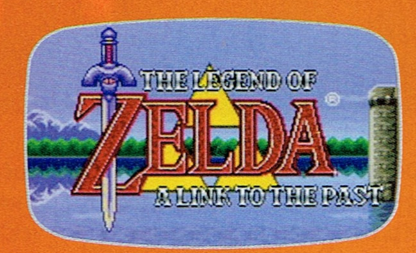
Héroes de leyenda





▲ Revive los inicios de la serie con nuestro video de retrospectiva.


▲ Todas las novedades de **Tri Force Heroes** en nuestro canal.



▲ Disfruta nuestro Gamevistazo a **TLOZ: A Link to the Past**.

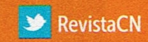


The Legend of Zelda

¡Suscríbete a nuestro canal!

- Los mejores videos de tus juegos favoritos de Nintendo los encuentras en nuestro canal.
- Te esperamos en youtube.com/RevistaCN



revistaclubnintendo.com  RevistaCN  RevistaCN RevistaCN

C • L • U • B
Nintendo®
Revista Oficial



C L U B
Nintendo®
Revista Oficial

